

The logo for SOZAP, consisting of the letters 'SOZAP' in a bold, white, sans-serif font. The background of the entire page is a red-tinted image of a person wearing a mask with a wide, toothy grin, standing in a room with a whiteboard in the background. The whiteboard has some faint text and diagrams, including the words 'Reading room' and 'Laundry room'.

DELÅRSRAPPORT JAN - MAR 2022

SOZAP AB (publ)

SOZAP är ett svenskt digitalt underhållningsbolag som utvecklar kvalitativa och innovativa spel med ambitionen att bygga en produktportfölj som tilltalar en bred målgrupp. SOZAP grundades 2014 och etablerade kort därefter ett första utvecklingsteam med inriktning på spel inom shooter genren. SOZAP har kontor i Nyköping och Niš (Serbien) och är noterat på Nasdaq First North Growth Market med tickern SOZAP.

För mer information besök www.sozap.com

JANUARI – MARS 2022

- Nettoomsättningen uppgick till 4,6 MSEK (4,4) en ökning med 5 procent, -6% i jämförbar valuta.
- Rörelseresultatet, EBIT uppgick till -7,2 MSEK (-0,1), vilket till stor del utgjordes av nedskrivningen av spelet Spells & Loot som efter lansering ej uppfyllde bolagets interna mått på tillväxt och potential.
- Periodens resultat uppgick till -7,2 MSEK (-0,1).
- Resultat per aktie var -0,84 SEK (-0,02) före och efter utspädning.
- Kassaflöde från den löpande verksamheten i första kvartalet var -1,4 MSEK (0,2). Likvida medel uppgick till 22,6 MSEK (13,7).
- Snittintäkt per spelare (ARPDau) uppgick till 0,071 USD (0,075), -6% procent mot föregående år.
- Månatliga unika aktiva spelare (MAU) under perioden uppgick till 1,1 miljoner (1,1).
- Antalet utestående aktier vid periodens slut var 8 520 840 och antalet teckningsoptioner 785 000, oförändrat i kvartalet.

FINANSIELL ÖVERSIKT OCH NYCKELTAL

Belopp i KSEK om ej annat anges	Kvartalet		Verksamhetsåret
	Januari - Mars		Januari - December
	2022	2021	2021
Nettoomsättning	4 635	4 395	17 493
Nettoomsättning tillväxt %	5%	n.a	66%
Nettoomsättning - jämförbar valuta	4 146	4 395	17 830
Nettoomsättning tillväxt % - jämförbar valuta	-6%	n.a	69%
Rörelseresultat, EBIT	-7 161	-99	-8 171
Rörelseresultat, EBIT %	-154%	-2%	-47%
Balansomslutning	39 022	29 484	45 703
MAU; snitt i perioden (antal '000)	1 057	1 063	953
ARPDau (total); snitt i perioden (USD)	0,071	0,075	0,083
ARPDau (total) tillväxt %	-6%	n.a	94%
Totalt antal anställda	36	26	35
Varav spelutvecklare / designers	34	23	33
Antal spelutvecklingsprojekt live	2	1	2
Antal spelutvecklingsprojekt under utveckling	7	3	4
Resultat per aktie före utspädning (SEK)	-0,84	-0,02	-1,07
Resultat per aktie efter utspädning (SEK)	-0,84	-0,02	-1,07
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	8 520 840	6 390 840	7 648 757
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	9 305 840	7 034 173	8 383 340
Antal utestående aktier vid periodens slut	8 520 840	6 890 840	8 520 840

VD HAR ORDET

De senaste tolv månaderna har vi byggt upp en förstklassig och välmående studio med flertalet utvecklingsceller och en etablerad MVP-process. Resultatet av det ser vi tydligt under detta kvartal, där vi börjat utveckla tre nya spel och därmed har sju spel under utveckling i olika stadier. Bolaget ser tre potentiella utfall för de spel som vi tar fram. I bästa fall blir spelet skalbart och resurser allokeras för att på kortast tid lansera spelet på den globala marknaden. I nästa kategori hamnar de spel som inte fullt ut går att skala, men som kan generera tillräckliga intäkter för att underhålla spelet. I sämsta fall uppnår spelet inte uppsatta mål och läggs ned, såsom skedde med Spells & Loot.

Marknaden för mobila spel hade ett tufft första kvartal. Marknadsförsämringen för köp av installationer fortsätter, beroende på att IDFA-förändringarna stört hela ekosystemet för appmarknadsföring med betydande konsekvenser för vårt sätt att spåra, mäta och rikta in annonskampanjer. Trots det lyckades SOZAP växa med ARMED HEIST under första kvartalet jämfört med fjärde kvartalet 2021. Nettoomsättningen för första kvartalet uppgick till 4,6 MSEK (4,4). Snittintäkten per spelare (ARPDau) och antal månatliga unika aktiva spelare (MAU) ligger i linje med förväntningarna och som tidigare kommunicerats belastades resultatet med en engångspost om ca 4 MSEK vilket härleds till nedskrivningen av spelet Spells & Loot.

Teamet bakom ARMED HEIST fortsätter sitt arbete och större uppdateringar kommer att göras under året för att öka spelets user acquisition. Vi prioriterar en ny serverlösning för att minska filstorleken och förbättra annonskonverteringen, innan vi färdigställer och lanserar flerspelarläget PVP (player versus player). Vårt marknadsföringsteam har även tagit fram nytt marknadsföringsmaterial i form av inspelade scener som även det bedöms förbättra annonskonverteringen. Detta i kombi-

nation med migreringen till ny server förväntas resultera i en lägre kostnad per användare.

Vi fortsätter följa vår strategi från 2021. Genom vår MVP-process (minimum viable product) realisera våra idéer med en kortare utvecklingstid och därmed nå snabbare marknadsvalidering. Med resultaten så här långt och insikterna från förändringarna i ekosystemet för mobilappmarknadsföring har vi anpassat vår spel-design och utvecklar spelmekaniker för att nå en bredare publik och kampanjfördelningsstrategi.

Vårt mål 2023 är att underhålla 1 miljon spelare dagligen med en diversifierad portfölj riktad till såväl vana som mindre vana spelare. Vårt fokus under 2022 är därför att realisera så många spelkoncept som möjligt och utnyttja vår möjlighet att skala spelen för att utveckla och förbättra vår affär. Jag är optimistisk till våra spelkoncept och övertygad om att vi kan leverera underhållande titlar som engagerar användare globalt.



A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Rade Prokopovic'.

Rade Prokopovic
Grundare och VD

FINANSIELLA KOMMENTARER

NETTOOMSÄTTNING OCH RESULTAT

Nettoomsättningen under första kvartalet uppgick till 4,6 MSEK (4,4) en ökning med 5 procent, och -6% i jämförbar valuta. Ökningen i nettoomsättning drevs i huvudsak av högre dollarkurs.

Rörelsens kostnader under första kvartalet uppgick till 14,3 MSEK (6,2), en ökning med 8,1 MSEK. Rörelsens kostnader består av köpta tjänster, i form av marknadsföring, personalkostnader, av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar och övriga rörelsekostnader. Ökningen i rörelsens kostnader är främst hänförlig till nedskrivningen av spelet Spells & Loot som efter en testperiod efter lansering inte uppfyllt interna krav på utväxling, tillväxt och andra kriterier. Kostnadspåverkan för nedskrivningen var 4,0 MSEK.

Rörelseresultatet i första kvartalet uppgick till -7,2 MSEK (-0,1).

Periodens resultat för första kvartalet uppgick till -7,2 MSEK (-0,1).

BALANSPOSTER

Bolagets anläggningstillgångar, bestående av immateriella, materiella och finansiella anläggningstillgångar, uppgick den 31 mars 2022 till 12,4 MSEK (12,9). Nettominskningen om 0,5 MSEK mot föregående år är direkt hänförlig till en minskad avskrivningstid från fem år till tre år, i linje med branchen samt nedskrivningen av spelet Spells & Loot. Immateriella tillgångar består av balanserade utgifter för utvecklingsarbeten.

Bolagets omsättningstillgångar, bestående av kortfristiga fordringar och kassa och bank, uppgick den 31 mars till 26,6 MSEK (16,6). Ökningen om 10,0 MSEK är främst hänförlig till en ökning av kassa och bank som ökade med 8,9 MSEK till följd av nyemissioner.

Koncernens egna kapital uppgick den 31 mars till 35,4 MSEK (27,6), en ökning med 7,8 MSEK mot föregående år, vilket är direkt hänförligt till moderbolagets kapitalskaffning under 2021.

Bolagets kortfristiga skulder, bestående av posterna leverantörsskulder, övriga skulder och upplupna kostnader och förutbetalda intäkter, uppgick den 31 mars 2022 till 3,6 MSEK (1,9), ökningen bestod främst av ökning av leverantörsskulder och övriga skulder.

KASSAFLÖDE

Kassaflöde från den löpande verksamheten i första kvartalet uppgick till -1,4 MSEK (0,2).

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -3,8 MSEK (-1,6) i första kvartalet 2022, och relaterar till största del till immateriella tillgångar, dvs utveckling av spel och plattform.

Kassaflödet för finansieringsverksamheten uppgick till 0,0 MSEK (13,5) under första kvartalet 2022. Periodens kassaflöde uppgick till -5,2 MSEK (12,1) under första kvartalet 2022.

PERSONAL

Antalet anställda i koncernen per 31 mars var 36 (26) heltidstjänster samt en tjänst på konsultbasis.

MODERBOLAGET

Moderföretagets nettoomsättning för första kvartalet uppgick till 4,6 MSEK (4,4) med rörelseresultat och resultat efter skatt om -7,2 MSEK (-0,1).

Moderbolagets anläggningstillgångar, bestående av immateriella, materiella och finansiella anläggningstillgångar, uppgick den 31 mars 2022 till 12,4 MSEK (12,9).

Moderbolagets likvida medel uppgick per 31 mars 2022 till 21,7 MSEK (13,7), ökningen är hänförlig till nyemissioner.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER RAPPORTPERIODEN

Bolaget beslutade att stoppa vidareutveckling av spelet Spells & Loot och i första kvartalet 2022 skriva ned utvecklingskostnaderna vilket resulterar i en engångspost om ca 4 MSEK.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER RAPPORTPERIODENS SLUT

Det finns inga väsentliga händelser att rapportera efter rapportperiodens slut.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Inga väsentliga transaktioner har ägt rum under perioden utöver transaktioner mellan dotterbolag och ersättningar till ledande befattningshavare för koncernen och moderbolaget.

VÄSENTLIGA RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Sozap är beroende av att framgångsrikt utveckla nya spel och förbättra Sozap's befintliga spel.

Sozap förlitar sig på virtuella appbutiker för distribution av spel. De dominerande distributionskanalerna är Googles Google Play för Android och Apples App Store för IOS.

Sozap är beroende av att attrahera och behålla nyckelpersoner.

Plattformsbegränsning till mobila enheter som spelplattform. Sozap tillhandahåller för närvarande spel för mobila enheter, inte till spelkonsoller eller PC.

Risker relaterade till IT-system. Sozap är beroende av en effektiv och oavbruten drift i de externa molnbaserade IT-systemen och servrar.

För detaljerade riskfaktorer hänvisas till Bolagsbeskrivningen i Information Memorandum (sidan 6), inför börsnoteringen som går att hitta på bolagets hemsida.

PÅVERKAN AV KONFLIKTEN I UKRAINA OCH COVID-19 PANDEMIN

Konflikten i Ukraina har inte påverkat bolaget nämnvärt eftersom en försvinnande andel av intäkterna kommer från Östeuropa, samt har Sozap ingen utveckling i Ukraina eller Ryssland.

Enligt Newzoo fortsätter spelandet i större utsträckning än innan Covid-19 pandemin, även på marknader där Covid-19 restriktioner har lyfts.

REVISORSGRANSKNING

Denna rapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisor.

CERTIFIED ADVISOR

Som företag noterat på Nasdaq First North Growth Market Stockholm har bolaget skyldighet att ha en certified advisor. SOZAP har utsett Redeye AB till certified advisor, med adress Mäster Samuelsgatan 42 Box 7141, 103 87 Stockholm

Email: certifiedadviser@redeye.se

Tel: 08 - 121 576 90

www.redeye.se

FINANSIELL KALENDER

Samtliga finansiella rapporter publiceras på www.sozap.com

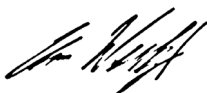
- **Delårsrapport jan - jun 2022:** 17 augusti 2022
- **Delårsrapport jan - sep 2022:** 16 november 2022
- **Bokslutskommuniké 2022:** 16 februari 2023



STYRELSENS FÖRSÄKRAN

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att delårsrapporten ger en rättvisande översikt av moderbolagets och koncernens verksamhet, ekonomiska ställning och resultat samt beskriver de väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som moderbolaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

Nyköping den 18 maj 2022



Claes Wentzel
Styrelsens ordförande



Annette Colin
Styrelseledamot



Stefan Janse
Styrelseledamot



Daniel Somos
Styrelseledamot



Rade Prokopovic
Verkställande Direktör

FÖR VIDARE INFORMATION VÄNLIGEN KONTAKTA:

Rade Prokopovic, VD
Mail: rade@sozap.com
Tel: +46 708 800 558

Denna information är sådan som SOZAP AB (publ) är skyldig att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning.

Informationen lämnades genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 18 maj 2022 kl. 07:00 CET.

FINANSIELLA RAPPORTER

RESULTATRÄKNING - KONCERNEN

Belopp i TSEK	Kvartalet		Verksamhetsåret
	Januari - Mars		Januari - December
	2022	2021	2021
Nettoomsättning	4 635	4 395	17 493
Aktiverat arbete för egen räkning	2 195	1 617	8 885
Övriga rörelseintäkter	286	132	442
	7 116	6 144	26 820
Rörelsens kostnader			
Råvaror och förnödenheter	- 9	- 955	-3 158
Övriga externa kostnader	-4 916	-2 370	-12 650
Personalkostnader	-4 138	-2 029	-11 230
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-4 986	- 889	-7 263
Övriga rörelsekostnader	- 228	-	- 690
Summa rörelsens kostnader	-14 277	-6 243	-34 991
Rörelseresultat	-7 161	- 99	-8 171
Resultat från finansiella poster			
Räntekostnader och liknande resultatposter	- 3	-	- 3
Summa finansiella poster	- 3	0	- 3
Resultat efter finansiella poster	-7 164	- 99	-8 174
Resultat före skatt	-7 164	- 99	-8 174
Inkomstskatt	-	-	-
Årets resultat	-7 164	- 99	-8 174

RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING FÖR KONCERNEN

Belopp i TSEK	2022-03-31	2021-03-31	2021-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	11 688	12 889	14 432
Immateriella anläggningstillgångar	11 688	12 889	14 432
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier och IT-utrustning	736	-	669
Materiella anläggningstillgångar	736	-	669
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andra långfristiga fordringar	-	-	-
Finansiella anläggningstillgångar	-	-	-
Summa anläggningstillgångar	12 424	12 889	15 101
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	2 594	2 376	1 417
Aktuella skattefordringar	33	37	61
Övriga fordringar	618	415	475
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	704	58	837
Likvida medel	22 649	13 709	27 810
Summa omsättningstillgångar	26 598	16 595	30 601
Summa tillgångar	39 022	29 484	45 702
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	852	689	852
Övrigt tillskjutet kapital	50 933	34 521	59 036
Annat eget kapital inklusive årets resultat	(16 359)	(7 594)	(17 155)
Summa eget kapital (hänförligt till moderbolagets ägare)	35 426	27 616	42 733
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder	1 344	751	1 532
Övriga skulder	834	301	326
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 418	816	1 111
Summa kortfristiga skulder	3 596	1 868	2 969
Summa eget kapital och skulder	39 022	29 484	45 702

RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL FÖR KONCERNEN I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inklusive periodens resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
Eget kapital 2020-12-31	589	34 621	-6 654	28 556
Periodens resultat			- 99	- 99
Periodens omräkningsdifferens			- 12	- 12
Nyemission	100	- 100		-
Kostnad nyemission			- 829	- 829
Fond för utvecklingsutgifter				-
Eget kapital 2021-03-31	689	34 521	-7 594	27 616
Eget kapital 2021-12-31	852	59 036	-17 155	42 733
Periodens resultat			-7 164	-7 164
Periodens omräkningsdifferens			- 143	- 143
Omföring av årets resultat 2021		-8 642	8 642	-
Fond för utvecklingsutgifter		539	- 539	-
Eget kapital 2022-03-31	852	50 933	-16 359	35 426

RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN FÖR KONCERNEN I SAMMANDRAG

Belopp i KSEK	Kvartalet Januari - Mars		Verksamhetsåret Januari - December
	2022	2021	2021
Kassaflöde från den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster	-7 164	- 99	-8 174
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	5 744	889	7 613
Betald skatt	-	-	- 32
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	-1 420	790	- 593
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Förändring kundfordringar	-1 177	-1 444	217
Förändring av kortfristiga fordringar	- 203	- 179	-1 072
Förändring leverantörsskulder	540	431	1 032
Förändring av kortfristiga skulder	884	626	419
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-1 376	224	3
Investeringsverksamheten			
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-3 191	-1 617	-9 534
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	- 594	-	- 712
Investeringar i finansiella anläggningstillgångar	-	-	7
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-3 785	-1 617	-10 240
Finansieringsverksamheten			
Nyemissioner	-	14 200	40 117
Teckningsoptioner	-	-	272
Emissionskostnader	-	- 744	-3 988
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-	13 456	36 401
Periodens kassaflöde	-5 161	12 063	26 164
Likvida medel vid periodens början	27 810	1 646	1 646
Likvida medel vid periodens slut	22 649	13 709	27 810

RESULTATRÄKNING FÖR MODERBOLAGET I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	Kvartalet		Verksamhetsåret
	Januari - Mars		Januari - December
	2022	2021	2021
Nettoomsättning	4 635	4 395	17 493
Aktiverat arbete för egen räkning	2 195	1 617	8 885
Övriga rörelseintäkter	250	132	183
	7 080	6 144	26 561
Rörelsens kostnader			
Köpta tjänster	- 9	0	-3 158
Övriga externa kostnader	-6 195	-4 074	-17 635
Personalkostnader	-2 863	-1 279	-7 143
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-4 986	- 889	-7 263
Övriga rörelsekostnader	- 227	-	-
Rörelsens kostnader	-14 280	-6 242	-35 200
Rörelseresultat	-7 200	- 98	-8 639
Resultat från finansiella poster			
Räntekostnader och liknande resultatposter	- 3	-	- 3
Summa finansiella poster	- 3	-	- 3
Resultat efter finansiella poster	-7 203	- 98	-8 642
Resultat före skatt	-7 203	- 98	-8 642
Inkomstskatt	-	-	-
Rapportperiodens resultat	-7 203	- 98	-8 642

RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING FÖR MODERBOLAGET I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	2022-03-31	2021-03-31	2021-12-31
TILLGÅNGAR			
Immateriella anläggningstillgångar - balanserade utgifter för spelutveckling	11 688	12 846	14 432
Materiella anläggningstillgångar - inventarier, verktyg	652	-	563
Andelar i koncernföretag	50	50	50
Andra långfristiga fordringar	0	-	-
Summa anläggningstillgångar	12 390	12 896	15 045
Kortfristiga fordringar	3 899	2 562	2 752
Likvida medel	21 741	13 691	27 444
Summa omsättningstillgångar	25 640	16 253	30 196
Summa tillgångar	38 030	29 149	45 241
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Summa eget kapital	34 833	27 508	42 158
Kortfristiga skulder	3 197	1 641	3 083
Summa eget kapital och skulder	38 030	29 149	45 241

REDOVISNINGSPRINCIPER

Delårsrapporten har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3).

KONCERNREDOVISNING

Rapporten avser koncernen. Moderbolaget SOZAP AB (publ) äger 100% av aktierna i det Serbiska bolaget Sozap DOO samt 100% av aktierna i det vilande svenska bolaget Sozap Galactic AB.

Dotterbolagets redovisningsvaluta är Serbiska Krona, därför sker omräkning med aktuell växlingskurs vid balansdagen för balansräkningen och genomsnittlig växlingskurs för resultaträkningen. Koncerninterna transaktioner har neutraliserats i resultat- och balansräkning.

INTÄKTSREDOVISNING

Intäkter har tagits upp till verkligt värde av vad som erhållits eller kommer att erhållas och redovisas i den omfattning det är sannolikt att de ekonomiska fördelarna kommer att tillgodogöras bolaget och intäkterna kan beräknas på ett tillförlitligt sätt.

SOZAP utvecklar spelapplikationer som distribueras via två digitala nedladdningsbutiker som bolaget har avtal med. SOZAP:s intäkter består av försäljning av virtuella produkter som erbjuds i spelen och reklamintäkter från annonser som visas i spelen.

Intäkter utgörs av "in-ad" intäkter, annonstäckter, genom att reklam visas i spelet samt "in-app" intäkter som genereras av spelapplikationer, där spelaren köper utrustning och annat i spelet för att förbättra upplevelsen. Den större delen av annonsintäkter utbetalas av Google

och Apple, medan en mindre del erhålls från tredje-part annonsnätverk. In-app intäkterna erhålls uteslutande från Apple och Google. Intäkter redovisas i den period där de konsumeras och är uteslutande under månaden för annonsvisning eller köp i applikation.

Alla intäkter genererade av spelapplikationer kommer via nedladdningsbutikerna, främst Apple och Google. Butikernas standardavgift är 30% av bruttointäkterna, och detta är ej förhandlingsbart men diskontering har skett under 2021 och både Google och Apple har sänkt avgiften till 15% för första kvartalet 2022 och framtill intäktsmål är uppnådda för 2022. Utbetalningar från nedladdningsbutiker är alltid netto. För att bättre reflektera avtalsförhållandet redovisades ersättningen från försäljningen brutto från och med 2019.

AKTIVERAT ARBETE

Aktiverat arbete för egen räkning har upparbetats i moderbolaget. För den rapporterade perioden har aktivering gjorts för Armed Heist och ett antal nya titlar, baserat på utvecklingstid hos utvecklare och underkon-sulter.

ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER OCH ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

Som övriga rörelseintäkter och övriga rörelsekostnader redovisas bland annat ersättningar av tillfällig natur, valutakursdifferenser på fordringar och skulder av rörelsekaraktär, samt resultat vid försäljning av immateriella tillgångar eller utrangering av materiella tillgångar.

IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Företaget redovisar internt upparbetade immateriella anläggningstillgångar enligt aktiveringsmodellen. Det innebär att samtliga utgifter som avser framtagandet av en internt upparbetad immateriell anläggningstillgång aktiveras och skrivs av under tillgångens beräknade nyttjandeperiod, under förutsättningarna att kriterierna i BFNAR 2012:1 är uppfyllda.

Immateriella och materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar enligt plan och eventuella nedskrivningar.

AVSKRIVNINGAR

Avskrivningstiden för immateriella anläggningstillgångar dvs. aktivering av utvecklingsarbeten och liknande arbeten skrivs av på tre år, i linje med branchen. Avskrivningstiden för materiella anläggningstillgångar dvs. inventarier, verktyg och installationer är 5 år.

VERKSAMHETSÖVERSIKT

SOZAP är ett svenskt digitalt underhållningsbolag som utvecklar kvalitativa och innovativa spel med ambitionen att bygga en portfölj som tilltalar en bred målgrupp. Bolaget grundades 2014 och etablerade kort därefter ett första utvecklingsteam med inriktning på spel inom shooter-genren och under 2019 har ytterligare två team etablerats med fokus på casual-spel.

Idag består SOZAP av 36 anställda och en deltidskonsult, vilka arbetar vid något av SOZAPs strategiskt belägna studios i Stockholm, Nyköping och Niš (Serbien). SOZAP tillämpar en centraliserad modell för utveckling av koncept, infrastruktur och live-ops och en decentraliserad modell för produktutveckling genom självständiga utvecklingsteam.

SOZAPs spel är baserade på egenutvecklade immateriella rättigheter och det konceptuella bygger på beprövad och trendande spelmekanik som SOZAP förädlar och anpassar. Genom denna metodik reduceras utvecklingsrisken samtidigt som spelarna erbjuds en ny spelupplevelse och ett förhöjt underhållningsvärde.

SOZAPs första spel, mobilspelet ARMED HEIST, har sedan lanseringen 2019 laddats ned mer än 20 miljoner gånger. Utöver ARMED HEIST har Bolaget lanserat Legends of Libra under oktober månad 2021, ett 'casual-spel' för mobilen samt arbetar bolaget med fyra nya spel som planeras lanseras under 2022. Med kommande spel utforskar Bolaget nya spelmekaniker, genrer och intäktsmodeller med ambitionen att bygga en portfölj som tilltalar en bred målgrupp.

VISION

SOZAPs vision är att bli ett globalt digitalt underhållningsbolag där kompetens och ambition står i centrum, och därigenom skapa förutsättningar för att fortsätta utveckla kvalitativa och innovativa spel.

OPERATIONELLT

Spelen SOZAP hittills lanserat är gratis att spela och intäktsgenereringen kommer primärt från virtuella in-app-köp, som ger ett högre underhållningsvärde. Utöver virtuella-in-app-köp erhåller SOZAP intäkter genom annonsering inuti spelen. SOZAP använder sig av både interstitial-annonser och incitement-annonser. Incitement-annonser är vanligtvis videor som ger spelaren en bonus eller fördel om videon ses i sin helhet. Interstitial-annonser kan vara statiska annonser eller korta videor som dyker upp på spelskärmen men med möjligheten att stängas ned av spelaren om så önskas. Den största andelen av SOZAPs nettoomsättning kommer från virtuella in-app-köp.

DEFINITIONSLISTA

Antal anställda	Antal anställda som arbetar till större delen för Sozap, vid periodens slut.
ARPDUAU	Average Revenue Per Daily Active User (total); Genomsnittlig intäkt per daglig, unik, aktiv användare/spelare inklusive in-app köp och reklamintäkter.
Daily Unique Spenders	Antalet dagliga unika spelare som har gjort köp av virtuella produkter genom Apple, Google eller annan plattform
DAU	Daily Active Users, dvs. dagliga, unika, aktiva användare/spelare
EBIT	Rörelseresultat före finansiella poster och skatt
EBIT marginal (%)	Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar i procent av totala omsättningen.
EBITDA	Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar
EBITDA marginal (%)	Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar i procent av totala omsättningen.
Free-to-play (FTP)	Intäktmodell där spelare erhåller tillgång till en del av innehållet utan betalning
Global launch	Kommersiell lansering till bred publik
In-app purchases (IAP)	Mikrotransaktioner inuti spelet för att få tillgång till virtuella varor och innehåll
In-ad revenues (IAD)	Reklamintäkter från tredje part för reklam som visas till spelare
Live-ops	Förändringar / förbättringar i spel efter lansering
Monthly Active Users (MAU)	Aktiva, unika, månatliga spelare / användare per sista dagen i perioden
Omsättningstillväxt	Skillnad i omsättning från föregående period (jämförelseperiod)
Soft launch	Mjuklansering till en viss publik för att testa spelmetodik, grafik etc.
Soliditet	Andel av totala tillgångar som finansierats med eget kapital

CREATIVELY TOGETHER STRONG

SOZAP AB (publ)
Brunnsgatan 3 B
611 32 Nyköping
Org. nr. 556980-2241

För mer information besök
www.sozap.com